تعلم Adobe PhotoShop 7

محمود كمال ابراهيم

mk_animation@hotmail.com



تصميم الغلاف محمود كمال

بسم الله الرحمن الرحيم
مقدمة

لقد فرضت علينا التكنولوجيا الحديثة بكل ما تحتويه من نفع وضر وأصبحت فى كل شئ من حولنا وأصبحنا نحن مجرد مستهلكين فقط لها بل أصبحنا من أكثر الناس استخداما. والعالم يتغير ويتطور ونحن ننظر بعين الضعف والسكون ، والخوف من خوض التجارب .، والفكر القديم الذي يقول "نحن من بنينا الماضي" والذي يسيطر على عقولنا وأين نحن من المستقبل . إننا أصبحنا لا نرى موضعنا في هذا العالم بحجة اننا لا نستطيع ان نواكب العالم من حولنا ، فلماذا لا نبدأ بالأخذ بإيجابيات هذه التكنولوجيا ونطلق العنان لفكرنا ولو قليل ونقول .... كيف صُنعت؟
إن هذا السؤال هو مفتاح الدخول الى عالمهم الذي سوف يجعلنا من مجرد مستهلكين الى منتجين بل ومبدعين ونستطيع ان نحقق ذلك باستخدام ماقدموه لنا من هذه التكنولوجيا كوسيلة للوصول إلى ماهم وصلوا اليه لقد وضعوا فى ايدينا المفتاح ونحن لا نعرف كيف نستخدمه أو حتى لا نستطيع رؤيته .

لقد فهم آبائنا الكنولوجيا فهما خاطئا وظنوا أنها لهوا فلماذا لا نصحح هذا المفهوم.

محمود كمال

أنظمة الألوان

هناك طريقتين أساسيتين للتعبير عن اى صورة تراها العين.

الطريقة الأولى

هي طريقة إصدار الضوء كما يحدث على شاشة التليفزيون أو الكمبيوتر . وفى هذه الحالة فإن الألوان المكونة للصورة تتكون من ثلاثة ألوان رئيسية يشتق منها جميع الألوان التي تظهر في الصورة وهى (الأحمر – الأخضر – الأزرق) ويطلق عليها اختصارا RGB وكل حرف منها يعبر عن أول حرف في الثلاثة ألوان المذكورة :

Red – Green – Blue

للتوضيح : نفترض بأننا في غرفة مظلمة ثم نقوم بإضاءة ضوء لونه أحمر وضوء أخضر وضوء أزرق.

- فإذا تقاطع اللون الأحمر مع الأخضر فانه ينتج الضوء (الأصفر).
- وإذا تقاطع الضوء الأحمر مع الأزرق ينتج الضوء (القرمزي).
- وإذا تقاطع الضوء الأخضر مع الأزرق فإنه ينتج الضوء (اللبني).
- وإذا تقاطع الثلاثة أضواء معا ينتج الضوء (الأبيض).
- وإذا أطفأنا الثلاثة أضواء ينتج اللون (الأسود).

وبذلك نكون قد حصلنا من الضوء الأحمر والأخضر والأزرق على الألوان:

الأصفر

اللبني

القرمزي

الأبيض

والأسود

وهكذا ينتج المزيد من الألوان إذا تقاطعت الألوان الناتجة مع بعضها.

===============

الطريقة الثانية

وهى تعتمد على انعكاس الضوء على الصورة وهذه الطريقة تستخدم فى المطبوعات سواء فى المطبوعات التجارية أو حتى في الطابعات الشخصية حيث أن الطباعة بوجه عام تعتمد على الأحبار.

والمطبوعات التي نراها تتكون من عدد لا نهائي من الألوان حتى الصور الطبيعية المطبوعة ، ملهى إلا أربعة ألوان أساسية فقط وهى :

Cyan (اللبني) – Yellow (الأصفر) – Magenta (القرمزي) – Black (أسود)

يطلق عليها اختصارا CMYK

حيث أن الطباعة تكون على سطح أبيض وهو سطح الورقة نجد أننا إذا وضعنا بقعة حبر لبنى - بقعة حبر قرمزي - بقعة حبر أصفر،

- فإذا تقاطع اللون القرمزي واللبني ينتج عنه اللون (الأزرق) .
- واذا تقاطع اللون القرمزي مع اللون الأصفر نتج اللون (الأحمر).
- وإذا تقاطع اللون اللبني مع اللون الأصفر نتج اللون (الأخضر).
- وإذا تقاطع الثلاثة ألوان نتج اللون (الأسود).
- وبطرح الألوان الثلاثة نتج اللون (الأبيض).وهو اللون الأصلي للورقة

وبذلك نجد أننا من خلال اللون (اللبني – القرمزي – والأصفر) قد حصلنا على:

الأحمر

الأخضر

الأزرق

الأبيض

والأسود

ولكن اللون الأسود الناتج من الثلاثة ألوان لايمكن الاعتماد عليه في الطباعة لذلك نحتاج إلى إضافة حبر أسود بنسبة ١٠٠% بذلك تكون ألوان الطباعة هي:

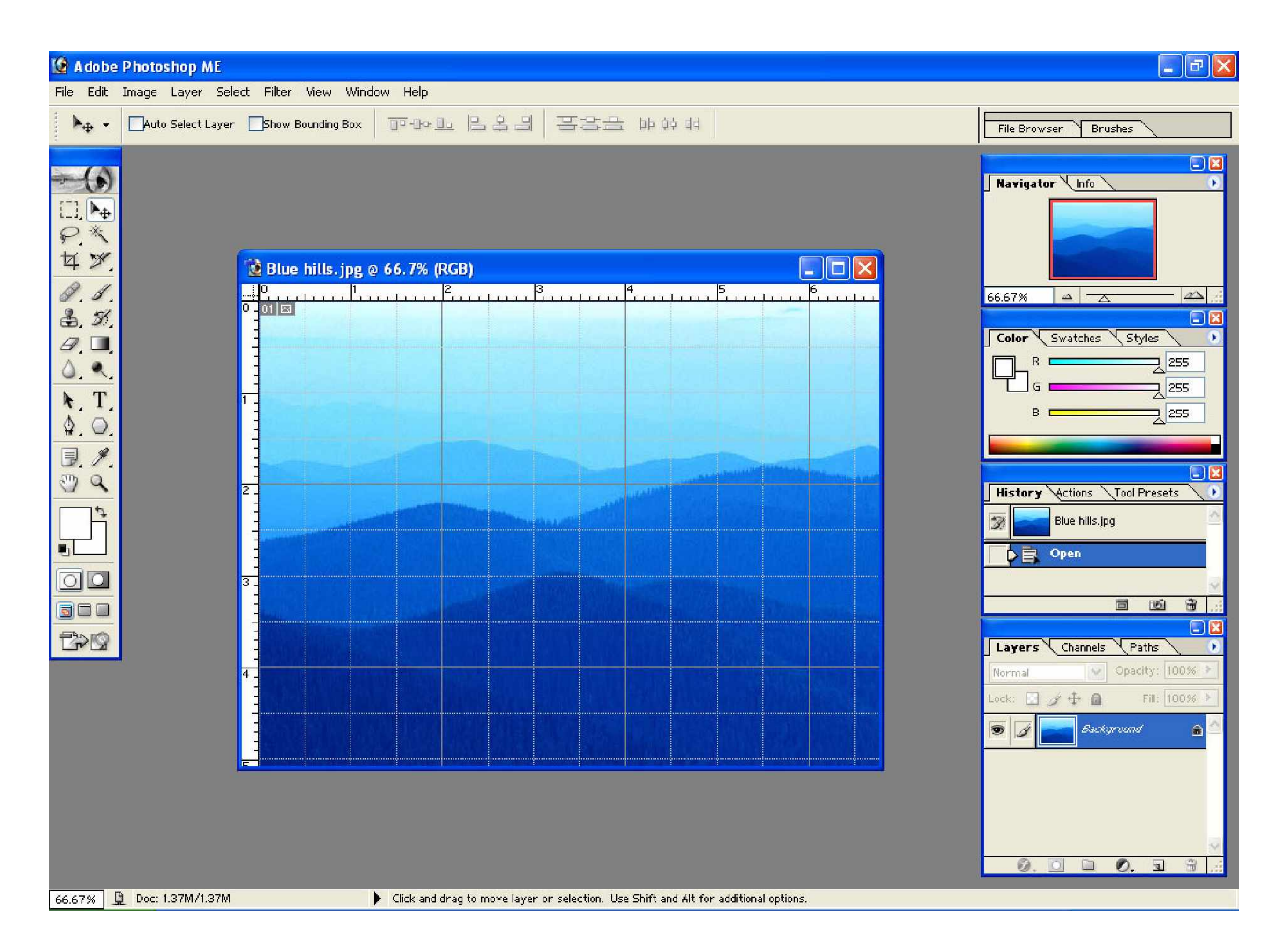
Cyan (اللبني) – Yellow (الأصفر) – Magenta (القرمزي) – Black (أسود)
أو CMYK

مقدمة عن برنامج
Adobe PhotoShop 7

برنامج Adobe PhotoShop 7 أقوى واشهر برنامج فى التعامل مع الصور والتعديل عليها ، وبرنامج Adobe PhotoShop بجميع إصداراته السابقة ليس برنامج للرسم بقدر ماهو برنامج للتعامل مع الصور ، من حيث الأدوات الغنية التي يحتويها البرنامج لتقديم أفضل مستوى من التفاعل بين المستخدم والبرنامج للوصول الى أفضل النتائج المراد تحقيقها ، كما يستخدم برنامج Adobe PhotoShop فى تصميم المطبوعات ومواقع الانترنت والإعلانات وغيرها ، ومن الخطأ الاعتقاد أن برنامج Adobe PhotoShop برنامج للرسم بالمعنى المفهوم حيث هناك الكثير من البرامج الأخرى الممكن استخدامها فى الرسم غير برنامج Adobe PhotoShop ، حصل برنامج Adobe PhotoShop على العديد من الجوائز منذ ظهور الإصدار الأول، فأنك لن تحتاج استخدام برنامج اضافى لكى تصل الى النتيجة التى تريدها. وسوف نتناول فى هذا الكورس شرح تفصيلي للأوامر والأدوات المهمة التى لا يمكن الاستغناء عنها خلال العمل على البرنامج.

نافذة البرنامج

النافذة الرئيسية



نافذة برنامج Adobe PhotoShop 7 لا تختلف عن اى برنامج يعمل تحت بيئة النوافذ حيث انها تتكون من نافذة تحتوى داخلها على مكونات وأدوات البرنامج وتسمى النافذة الرئيسية ، وتتكون النافذة الرئيسية على :

١ ـ شريط العنوان :

ويكون فى أعلى النافذة الرئيسية ويظهر عليه اسم البرنامج
ويحتوى على ثلاثة أزرار على يمين النافذة ، وهى على الترتيب من جهة اليمين

- زر إغلاق البرنامج
- زر الاستعادة والتكبير للنافذة
- وزر التصغير على شريط المهام.

* أما اذا كانت نافذة العمل ملئ الشاشة فيظهر على شريط العنوان الرئيسي للبرنامج اسم الصورة او التصميم الحالي ونظام الألوان المستخدم والنسبة المؤية الظاهر بها التصميم على نافذة العمل كما بالشكل التالى.

Adobe Photoshop ME - [Untitled-4 @ 600% (RGB)]

وفى هذه الحالة فإن أزرار الإغلاق والاستعادة والتصغير الخاصين بنافذة العمل فأنها تظهر اسفل شريط العنوان الرئيسي بجوار شريط القوائم جهة اليمين .

٢- شريط القوائم:

File Edit Image Layer Select Filter View Window Help

وترتيبه الثاني أعلى نافذة البرنامج الرئيسية بعد شريط العنوان وتظهر به مجموعة من القوائم المنسدلة وهى:

- **قائمة File > الخاصة فى التعامل مع ورقة التصميم ،**
- **قائمة Edit > لتحرير ورقة التصميم من حيث القص واللصق والتراجع والكثير من الأوامر،،،**
- **قائمة Image > وهى قائمة للتعامل من خلالها مع أنظمة ألوان التصميم والتي اشرنا لها من قبل والتعديل على حجم التصميم ودقته وهكذا،،،**
- **قائمة Layer > وهى قائمة للتعامل مع طبقات التصميم والتى سوف نتناولها بالتفصيل فى الدروس اللاحقة .**
- **قائمة Select > وهى قائمة للتعامل مع التحديد ولفهم التحديد والأدوات المستخدمة فيه تابع معنا بقية الدروس.**
- **القائمة Filter > وهى القائمة التى تحدد المؤثرات على التصميم وتحتوى على مجموعة من التأثيرات الجاهزة التي يمكن إضافتها والتحكم بها أثناء التصميم.**
- **القائمة View > وتحدد أسلوب العرض واظهار الشبكة والمسطرة والخطوط المساعدة للحصول على دقة أكبر فى التصميم**
- **القائمة Windows > وتستخدم فى إظهار وإخفاء النوافذ وطريقة ظهورها.**
- **القائمة Help > للحصول على المساعدة**

وسوف نتعرض لها بالتفصيل فى الدروس اللاحقة وعلاقة بعضها بالأدوات.

٣- صندوق الأدوات:

يظهر على يسار النافذة الرئيسية ويحتوى على مجموعة الأدوات التى لا يمكن الاستغناء عنها خلال العمل على البرنامج.



٤ ـ شريط الخصائص:

ويظهر أسفل شريط القوائم مباشرة ووظيفته التحكم فى خصائص أدوات البرنامج الموجودة فى صندوق الأدوات وكل أداة من أدوات البرنامج تحتوى على خصائص خاصة بها نلاحظ ذلك اذا قمنا باختيار أداة من صندوق الأدوات نلاحظ ظهور الخصائص الخاصة بها على شريط الخصائص .

٥ ـ نافذة العمل :

وتظهر فى وسط النافذة الرئيسية وهى النافذة التى يتم العمل عليها واستقبال التغيرات من قبل أدوات وأوامر البرنامج والتي تظهر عليها الصورة او التصميم ، كما يظهر على شريط العنوان الخاص بنافذة العمل اسم الصورة او التصميم الحالى ونظام الألوان المستخدم والنسبة المئوية الظاهر بها التصميم على نافذة العمل .

٦ ـ النوافذ المساعدة :

وهى مجموعة النوافذ الموجودة على يمين النافذة الرئيسية والتى تحمل المعلومات الخاصة بالعمل من حيث الألوان والطبقات وسير التصميم وتاريخ الأحداث التى مر بها التصميم وسوف نتناولها بالتفصيل بأذن الله.

قائمة File

كما اشرنا من قبل فان قائمة File تستخدم للتعامل مع المستند من حيث أدراج ورقة تصميم فارغة للعمل عليها باستخدام الأمر New ، أو لفتح مستند قد قمنا بالعمل عليه أو صورة باستخدام الأمر Open ، والعديد من الأوامر.

وأول هذه الأوامر وهو الأمر



لفتح ورقة عمل فارغة نقوم بالضغط عليه أو الضغط على مفتاحى Ctrl + N من لوحة المفاتيح لتظهر النافذة التالية.

File
New... Ctrl+N
Open... Ctrl+O
Browse... Shft+Ctrl+O
Open As... Alt+Ctrl+O
Open Recent
Close Ctrl+W
Save Ctrl+S
Save As... Shft+Ctrl+S
Save for Web... Alt+Shft+Ctrl+S
Revert
Place...
Import
Export
Workgroup
Automate
File Info...
Page Setup... Shft+Ctrl+P
Print with Preview... Ctrl+P
Print... Alt+Ctrl+P
Print One Copy Alt+Shft+Ctrl+P
Jump To
Exit Ctrl+Q

New
Name: Untitled-3 — OK — Cancel
Image Size: 315K
Preset Sizes: Custom
Width: 220 pixels
Height: 488 pixels
Resolution: 300 pixels/cm
Mode: RGB Color
Contents
White
Background Color
Transparent

شرح النافذة New :

وهذه الخانة تعبر عن أسم للتصميم ومن الممكن تغييرها	**Name**
يضع لنا البرنامج العديد من المقاسات الجاهزة باختلاف مقاسات الورق من الممكن اختيار اى منها . او باختيار Custom لكتابة المقاسات يدويا فى خانتى Width و Height	**Preset Sizes**
وتحدد عرض الورقة ، لابد ان لا ننسى تحديد نوعية المقياس باختلاف أنواعه عن طريق القائمة التى تظهر أمام هذا الخيار والتى يندرج تحتها أنواع عديدة من المقاسات مثل السنتيمتر	**Width**
وتحدد طول الورقة وأيضا لها نوعية المقياس الخاص بها وكما ذكرنا في حالة العرض تحديد نوعية المقياس باختلاف أنواعه عن طريق القائمة التي تظهر أمام هذا الخيار.	**Height**
وهى المسئولة عن دقة التصميم او بمعنى نقاء التصميم من حيث النقاط (Pixels) فى البوصة الواحدة (Inch) او السنتيمتر (Cm) والتى تحدد عن طريق القائمة المجاورة لهذا الخيار.	**Resolution**
وهى المسئولة عن نظام الألوان	**Mode**

الأمر Open

ويستخدم هذا الأمر فى استعراض واستدعاء جميع الصيغ للصور الموجودة على الجهاز وفتحها داخل البرنامج بما فيها صيغة البرنامج الأساسية وهى PSD او PDD وهذه الصيغة التى نحفظ بها التصميم للتعديل عليه لاحقا .

الأمر Browse

يستخدم لتسهيل العثور على الصورة أو التصميم ، عن طريق إظهاره في مصغرات للصور دون الحاجة لتشغيله داخل البرنامج.

الأمر Open As

يستخدم لاستدعاء صيغة البرنامج وهى PSD أو PDD

الأمر Open Recent

ويستخدم فى فتح آخر الملفات التي قمنا بالعمل عليها في البرنـامج

الأمر Close

لإغلاق الصورة أو التصميم النشط

الأمر Save

لحفظ أخر التعديلات على التصميم

الأمر Save As

لحفظ التصميم باسم أو تحويله من صيغة الى أخرى

الأمر Save For Web

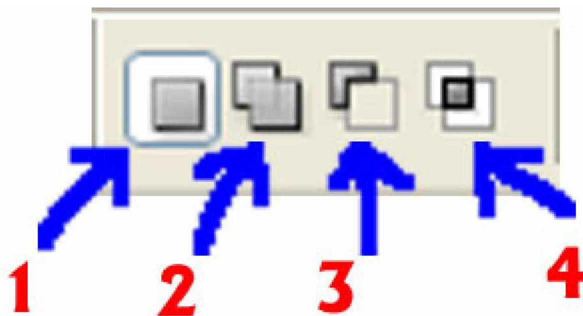
لحفظ التصميم او الصورة للانترنت لتسهيل تناقلها عبر الانترنت او لتصميم صفحات الويب وذلك لصغر الحجم والمساحة الذي يشغلها التصميم عند إخراجه بهذا الأمر.

الأمر Revert

يستخدم فى ارجاع حميع التعديلات التى حدثت على التصميم الى النسخة الأولية

أدوات التحديد Selective Tools

وتستخدم لتحديد المنطقة المراد العمل عليها على التصميم ورجاء مراعاة الطبقة (Layer) المحددة آثناء العمل مع هذه الأدوات لتجنب حدوث أخطاء أو التعديل على طبقة لا نريد التعديل عليها.
ونلاحظ اذا قمنا بأختيار اى من ادوات التحديد يتغير شريط الخصائص ويصبح جاهزا للتعامل مع الأداة ونلاحظ ظهور مايلى:



١ ـ وتستخدم هذه الأيقونة أثناء تفعيل آداة التحديد فى عدم السماح لتحديد أكثر من منطقة على التصميم ووظيفتها الأساسية التمكن من تحريك التحديد عن طريق الضغط على المساحة المحددة والسحب. وتستخدم أيضا فى الغاء التحديد عند الضغط بالماوس فى اى منطقة على التصميم بعيدا عن المنطقة المحددة.
٢ ـ أما هذه الأيقونة تستخدم للسماح فى تحديد أكثر من منطقة على التصميم.

٣- وظيفة هذه الأيقونة الطرح من منطقة التحديد القديمة منطقة التقاطع مع التحديد الحديث . بمعنى عن تحديد منطقة وتحديد منطقة أخرى بوجود التحديد الأول وتقاطع التحديدين معا ، يتم إنقاص منطقة التقاطع من التحديد الأول .

٤- وظيفة هذه الايقونة عكس وظيفة الأيقونة السابقة فأنها تبقى منطقة التقاطع فقط.

الخيار Feather

Feather: 0 px

وظيفته تحديد حجم شفافية أطراف التحديد عند تنفيذ أمر على هذا التحديد من نسخ وقص وتعديل الألوان وغيرها.

مقارنة لتوضيح وظيفة الأداة	
	Feather: 0 px
	Feather: 30 px

ملحوظة : فى المقارنة السابقة قمنا باستخدام نفس التحديد لتوضيح الفرق بين القيمتين.

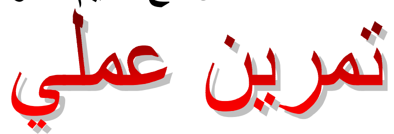
إذا كنا نستخدم الخيار (Feather) الموجود فى شريط الخصائص يجب مراعاة الآتى:

١- تنفيذ هذا القيمة (الموضوعة فى الخيار) على اداة التحديد المختارة فقط ولا يسرى الخيار على أداة تحديد أخرى .بمعنى اذا قمنا بتغيير أداة التحديد يجب مراعاة وضع القيمة على أداة التحديد الجديدة.

٢- يجب وضع القيمة قبل تحديد المنطقة المراد العمل عليها اذا كنا نستخدم الخيار من شريط الخصائص ، اما اذا كنا قد حددنا المنطقة قبل تحديد القيمة نضغط بزر الماوس الأيمن على التحديد لفتح القائمة المختصرة وأختيار الأمر منها وتحديد القيمة عن طريق كتابتها فى النافذة التى سوف تظهر عند أختيار الأمر. او عن طريق القائمة Select من شريط القوائم وأختيار الأمر Feather.

٣- يستخدم الخيار (Feather) وحدة القياس Pixel (وحدة قياس النقاط فى شاشة الكمبيوتر)

٤- يجب مراعاة حجم التصميم ودقته عند التعامل مع القيم الموضوعة.



أكتشف قيم الخيار بنفسك مع اختلاف مقاسات الصورة ودقتها.

أنواع أدوات التحديد

أداة rectangular Marquee Tool

وتستخدم لتحديد شكل مستطيل بالضغط والسحب بالماوس على صفحة التصميم كما يندرج تحت هذه الأداة:

أداة Elliptical Marquee Tool

وتستخدم لتحديد شكل دائري أو بيضي وللوصول لهذه الأداة نضغط بزر الماوس الأيمن على الأداة السابقة (أداة تحديد المستطيل) تظهر قائمة نختر منها الأداة. ويمكن الوصول بهذه الطريقة لأى أداة ليست ظاهرة فى صندوق الأدوات إذا تواجد سهم صغير جدا على أسفل يمين الأداة مما يشير الى وجود أدوات أخرى ليست ظاهرة أسفل هذه الأداة.

أداة Polygonal Lasso Tool

موقعها فى صندوق الأدوات اسفل اداة تحديد المستطيل وليس فى قائمتها وتعتبر أدق أداة للتحديد حيث إنها تقوم بتحديد المنطقة عن طريق رسم خطوط مستقيمة يمكن التحكم فى اتجاه وطول الخط ليتناسب التحديد مع المنطقة المراد تحديدها.

أداة Lasso Tool

وتقع في قائمة الأداة السابقة (الضغط بزر الماوس الأيمن على الأداة السابقة) وتستخدم لرسم تحديد حر بالضغط بالماوس والسير بها على حدود المنطقة المراد تحديدها . وتعتمد هذه الأداة على حركة الماوس اثناء الضغط .

أداة Magnetic Lasso Tool

وهى الأداة الأخيرة التى تقع فى نفس قائمة الأداة السابقة ووظيفتها عمل تحديد بالانجذاب الى منطقة لونية محددة يتم التحكم بقوة ومجال هذه الأداة عن طريق شريط الخصائص.



*أكتشف خصائص الأداة بنفسك.

أداة Magic Wand

وظيفتها عمل تحديد لأقرب درجة للون المحدد فى مساحة العمل ككل من خلال الطبقة المحددة بمعنى نريد أن نحدد مساحة عن طريق لونها ودرجات هذا اللون ونتحكم فى قوة الأداة عن طريق شريط الخصائص عند أختيار الأداة عن طريق الخيار Tolerance والذي يحدد قوة مجال الأداة بالزيادة او النقص.

قائمة Select

وظيفتها الأساسية تشتق من اسمها وهى للتعامل مع التحديد ويندرج اسفلها العديد من الأوامر وهى:

الأمر Select All

لرسم مستطيل تحديد يشمل التصميم ككل

الأمر Deselect

لإلغاء اى تحديد على التصميم

الأمر Reselect

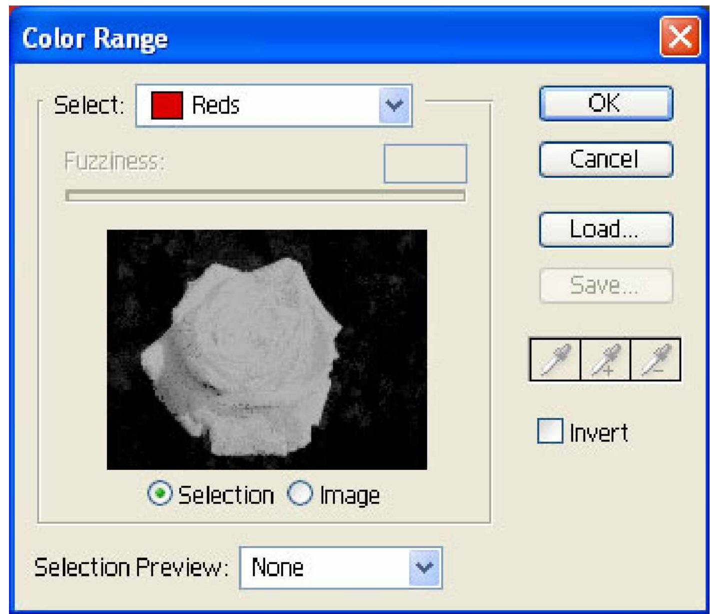
لاسترجاع آخر تحديد قمنا بإلغائه

الأمر Inverse

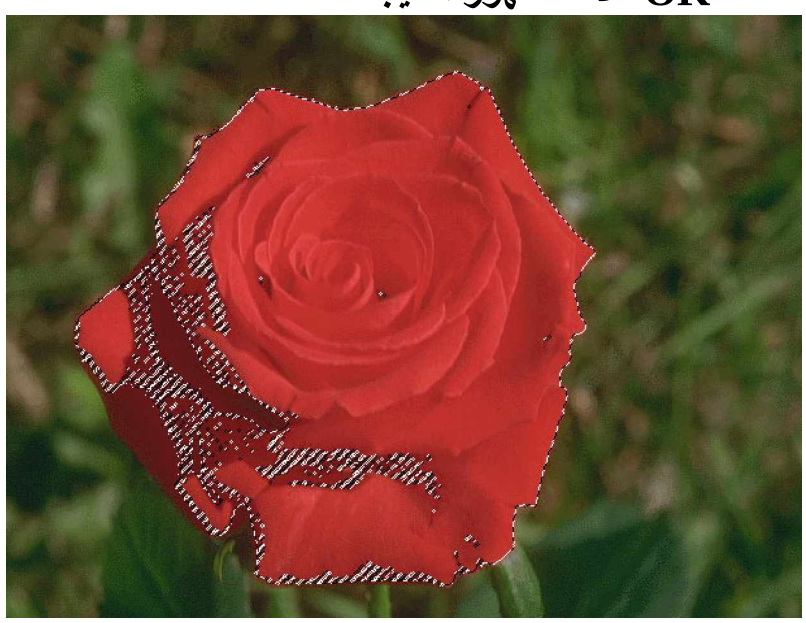
ويقوم بعكس التحديد بمعنى اذا قمت بعمل تحديد لمنطقة. فان اى أمر ينفذ سوف يؤثر على المنطقة المحددة اما اذا قمنا باختيار هذا الأمر فاننا نقوم بعمل العكس فى التأثير على ماحول هذه المنطقة والمنطقة التى قمنا بتحديدها لا يتم التأثير عليها.

الأمر Color Range

يفتح نافذة يتم من خلالها أختيار اللون ودرجته المراد القيام بعمل تحديد له مثلا:
فى هذا المثال نريد ان نقوم بتحديد وردة وهذه الوردة لونها أحمر بحيث أن الوردة تقع فى خلفية لا تشتمل على اللون الأحمر نقوم بالآتى:



من خلال هذه النافذة نقوم بتحديد اللون المراد عمل تحديد له من خلال صندوق السرد **Select** وهو هنا اللون الأحمر ثم نضغط **OK** نلاحظ ظهور النتيجة



الأمر Feather

قمنا بالإشارة إليه من قبل

القائمة الفرعية Modify

ويندرج تحت هذه القائمة

الأمر Border

ويقوم بعمل التحديد كايطار خارجي للمنطقة المحددة عن طريق نافذة نقوم بوضع سمك الايطار وبنفس القيمة تحدد **Feather** له.



تقوم بعمل توسع للتحديد بوضع القيمة داخل نافذة تظهر عند أختيار هذا الأمر

الأمر Contract

وهو عكس الأمر السابق يقوم بتضييق التحديد ايضا بقيم بتم تحديدها من خلال النافذة الخاصة به

الأمر Transform Select

يظهر هذا الأمر ثمانية مقابس على التحديد تستخدم فى تحجيم التحديد ويظهر على شريط الخصائص القيم التى يمكن وضعها للتعديل على التحديد من حيث الطول والعرض وزاوية الميل ويمكن عمل زاوية الميل والتحوير على التحديد من خلال هذا الأمر باستخدام لوحة المفاتيح الاستمرار بالضغط على مفتاح **Ctrl** والتحوير فى المقابس.

تمرين عملي

*قم بأكتشاف خصائص هذا الأمر بنفسك من خلال التعديل على قيم الخيارات الموجودة فى شريط الخصائص

الأمر Save Selection

نقوم من خلاله بحفظ التحديد باسم من خلال نافذة تظهر نقوم بادخال اسم التحديد ثم الضغط على زر **OK**

الأمر Load Selection

يستخدم فى استدعاء التحديد الذي قمنا بحفظه من خلال الأمر السابق

أداة Move Tool

تستخدم هذه الأداة لتحريك كائن الطبقة المحددة بمعنى اذا أردنا تحريك صورة وهذه الصورة تقع فى طبقة خاصة بها.
ملحوظة هامة جدا : يجب مراعاة عند العمل على البرنامج نضع كل كائن من كائنات المشهد فى طبقة خاصة به لتسهيل التعامل معه بمفرده لأن البرنامج يعمل على الطبقات وليس الكائنات.
عند أختيار هذه الأداة من صندوق الأدوات تظهر الخصائص الخاصة بها على شريط الخصائص

الخيار Auto Select Layer

عند تفعيل هذه الخيار وقمنا بالضغط على مساحة العمل سوف يتم العمل بالكائنات وليس بالطبقات بمعنى اذا اردنا اختيار كائن من التصميم دون التقيد بطبقته ماعلينا الا الضغط عليه بالماوس.

الخيار Show Bounding Box

يستخدم فى اظهار مقابس التحجيم للكائن المحدد فى الطبقة المحددة وعند الانتهاء من تحجيم الكائن نضغط Enter من لوحة المفاتيح لتطبيق الحجم الجديد

الأداة Crop Tool

تستخدم هذه الأداة تحويل المنطقة المحددة بهذه الأداة الى صورة لها نفس مقاسات المنطقة المحددة
مثال:
امامنا هذه الصورة ونريد عمل منها منطقة الزهرة واستخراجها لصورة مستقلة لها نفس المقاسات المحددة.



نقوم باختيار الأداة من صندوق الأدوات وتحديد هذه المنطقة كما فى الصورة التالية:



وعند الضغط Enter من لوحة المفاتيح تصبح مساحة العمل بهذا الشكل:



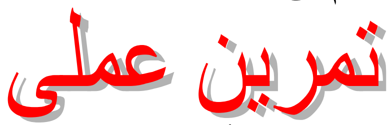
وعند أختيار الأداة تظهر خصائصها فى شريط الخصائص

خياري Width – Height

وتستخدما فى تحديد الطول والعرض للصورة الناتجة ولكن فى شكل تناسب

الخيار Resolution

ويستخدم فى تحديد دقة الصورة الجديدة



*تعرف على خصائص هذه الأداة بعد اختيار الاداة وقبل تنفيذ الأمر

القائمة Edit

وتستخدم هذه القائمة فى تحرير التصميم من قص ولصق والتراجع وغيرها وأول اوامر القائمة:

الأمر Undo State Change

ويستخدم فى التراجع عن آخر تعديل قمنا بعمله على التصميم

الأمر Step Forward

ويستخدم فى استرجاع التعديل الذى قمنا بعمل تراجع له ويمكن استخدام هذا الأمر الى ان نصل الى أخر تعديل قمنا بعمله وتراجعنا عنه باستخدام الامر:

Step Backward

مثل الأمر السابق ولكن يستخدم للوصل الى اول تعديل وليس اخر تعديل مرورا بكل التعديلات التى أجريت على المستند.

الأمر Fade

ويستخدم فى عمل شفافية للألوان التى استخدمنا فى الأدوات التى تستخدم فى ادراج الألوان للتصميم

الأمر Cut

ويستخدم فى قص المنطقة المحددة

الأمر Copy

ويستخدم فى نسخ المنطقة المحددة مع الاحتفاظ بها كما هى

الأمر Paste

ويستخدم فى لصق الجزء الذي استخدمنا معه الأمرين السابقين

الأمر Paste Into

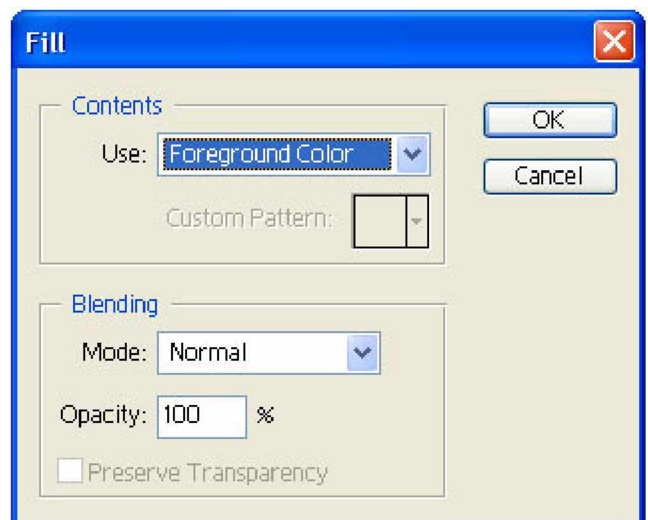
مثله مثل الأمر السابق ولكن يستخدم هذا الأمر فى اللصق داخل منطقة محددة

الأمر Clear

ويستخدم في حذف المنطقة المحددة

الأمر Fill

يقوم بتعبئة المنطقة المحددة أو الطبقة وعند اختياره تظهر هذه النافذة



Use	وتحدد نوعية التعبة
Mode	ويحدد نمط التعبئة

Opacity	ويحدد نسبة الشفافية للتعبئة

الأمر Free Transform

يستخدم فى التعديل الحر على الكائن المحدد من حيث الطول والعرض والميل وهكذا

الأمر Transform

يستخدم كتخصيص للأمر السابق من خلال عدة أوامر جاهزة

الأمر Define Brush

ويستخدم فى عمل الطبقة المحددة أو المنطقة المحددة فرشاة وسوف نتعرف على الأدوات التى تستخدم الفرشاة فى الدروس القادمة

الأمر Define Pattern

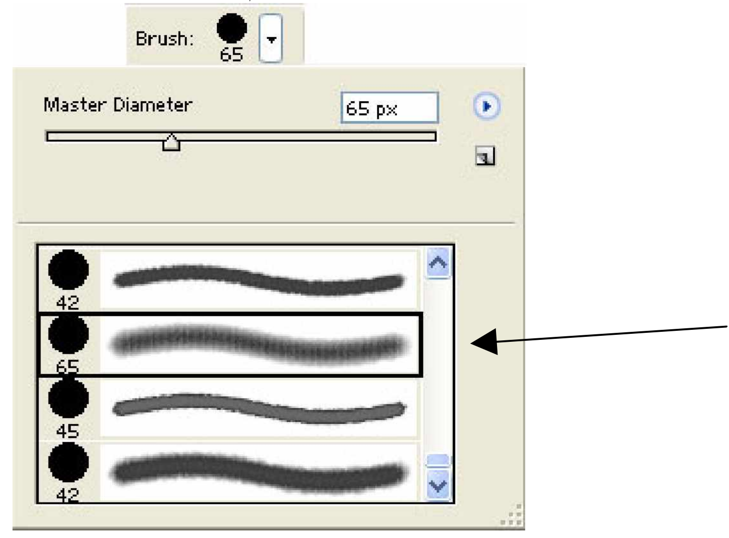
ويستخدم فى عمل الطبقة المحددة أو المنطقة المحددة نمط تعبئة يستخدم فى تعبئة التحديد أو الطبقات به

الأدوات التي تستخدم الفرش

تكون خصائص هذه الأدوات واحدة وان زادت أداة عنهم فى الخصائص وذلك لتخصيص وظيفة هذه الأداة وتظهر خصائص هذه الأدوات فى شريط الخصائص وعند اختيار أداة من هذه الأدوات التى سوف نشير اليها فى التالى تظهر خصائصها

الخيار Brush

وعند الضغط على السهم بجواره تظهر النافذة



Master Diameter	تحدد حجم الفرشاة
الجزء الذى يشير اليه السهم	شكل الفرشاة ويمكن أختيار الشكل المناسب

صندوق السرد Mode

ويحدد نمط الفرشاة نسبة الى الخلفية التى يقع عليها الخط المرسوم

الخيار Opacity

ويحدد نسبة شفافية الرسم المرسوم بالفرشاة

الخيار Flow

وتحدد التدفق للرسم

أداة Pencil

أداة القلم الرصاص وتستخدم فى الرسم اليدوي الحر مع خطوط حادة الأطراف

أداة Brush Tool

وهى أداة الفرشاة عملها عمل الأداة السابقة ولكن مع خطوط متدرجة الأطراف وتقع فى قائمة الأداة السابقة

أداة Art History Brush

تستخدم هذه الأداة فى إضافة تأثير الرسم اليدوي بألوان الزيت للصور وتزيد فى بعض الخصائص عن الأدوات السابقة

تمرين عملى

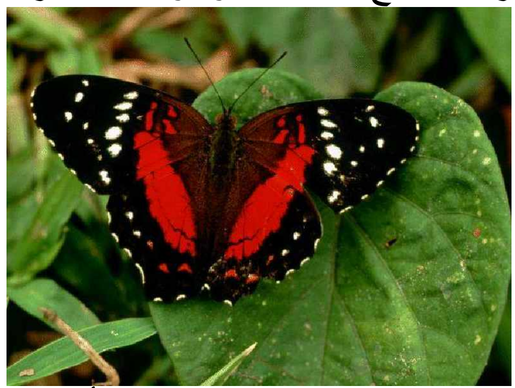
*تعرف على الخصائص الإضافية لهذه الأداة

أداة History Brush

وتستخدم هذه الأداة في إزالة التأثيرات التي حدثت على الصورة وتقع فى قائمة الأداة السابقة.

أداة Clone Stamp Tool

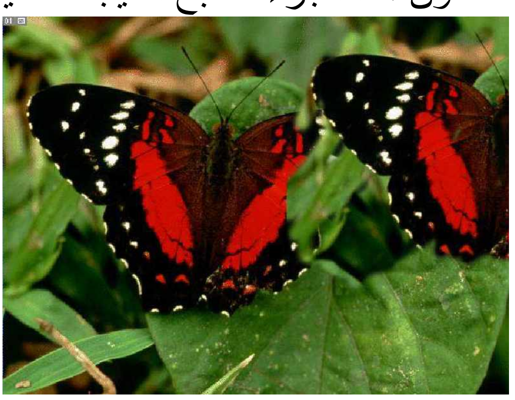
وهذه الأداة تستخدم فى نقل جزء من الصورة الى مكان أخر فى نفس الصورة أو فى صورة أخرى مفتوحة داخل الفوتوشوب، بمعنى أننا نريد ان نقوم بنقل جزء من هذه الصور الى مكان أخر فى نفس الصورة مثلا مع الأحتفاظ بوجود هذا الجزء مكانه



نقوم بأختيار الأداة و نضغط على الجزء المراد نسخة بالماوس أثناء الضغط على زر Alt (يسار) من لوحة المفاتيح

ملحوظة: قم بتجربة Alt (يمين) مع الأداة وقرر الفرق

ثم نذهب الى المكان المراد وضع النسخة به ونقوم بترك لوحة المفاتيح والضغط أثناء السحب للماوس وكأننا نلون هذا الجزء تصبح النتيجة كما يلي:



الأداة Pattern Stamp Tool

تقع هذه الأداة في قائمة الأداة السابقة ووظيفتها التلوين باستخدام Pattern الذي قمنا بالإشارة إليه من قبل

الأداة Eraser Tool

وهى أداة الممحاة تستخدم في محو الجزء المراد من الصورة وإظهار الطبقة السفلية له

أداة Background Eraser Tool



وهى تقريبا نفس عمل الأداة السابقة ولكن تزيد عليها في بعض الخصائص

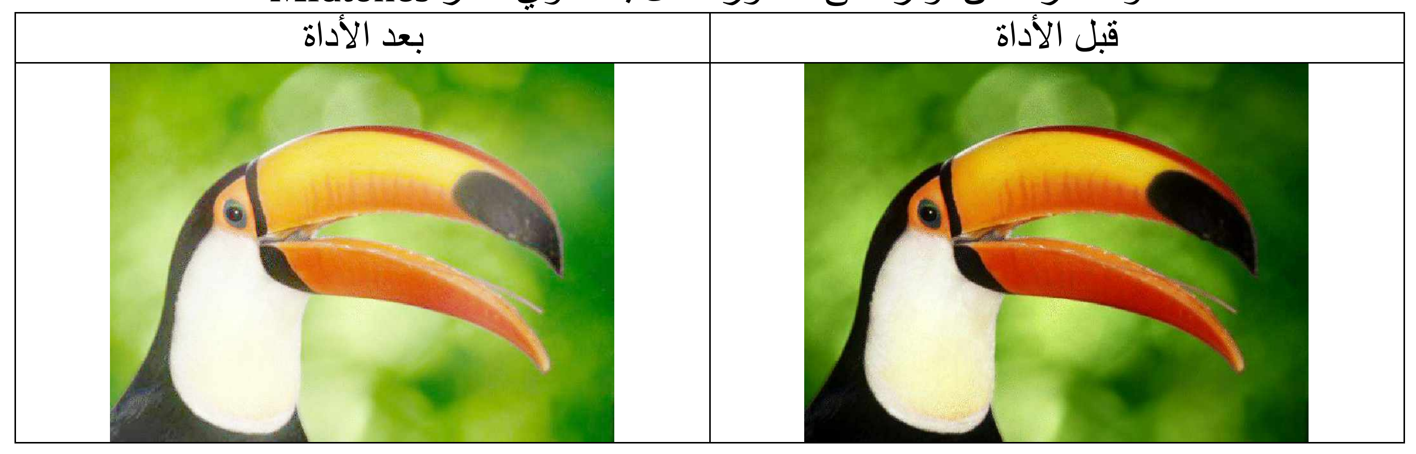
تمرين عمل

- أكتشف هذه الخصائص بنفسك

أداة Dodge Tool

تستخدم فى زيادة حدة الصورة
عند اختيار الأداة تظهر خصائصها على شريط الخصائص
الخيار Range
و هو يمثل مدى الأداة أو ما المراد أن تؤثر به الأداة بعنى ،
اذا أردنا التأثير على الظلال نختر Shadows
اذا أردنا التأثير على الإضاءة وشدتها نختر Highlights
أو اذا أردنا أن نؤثر على الصورة ككل بالتساوي نختر Midtones

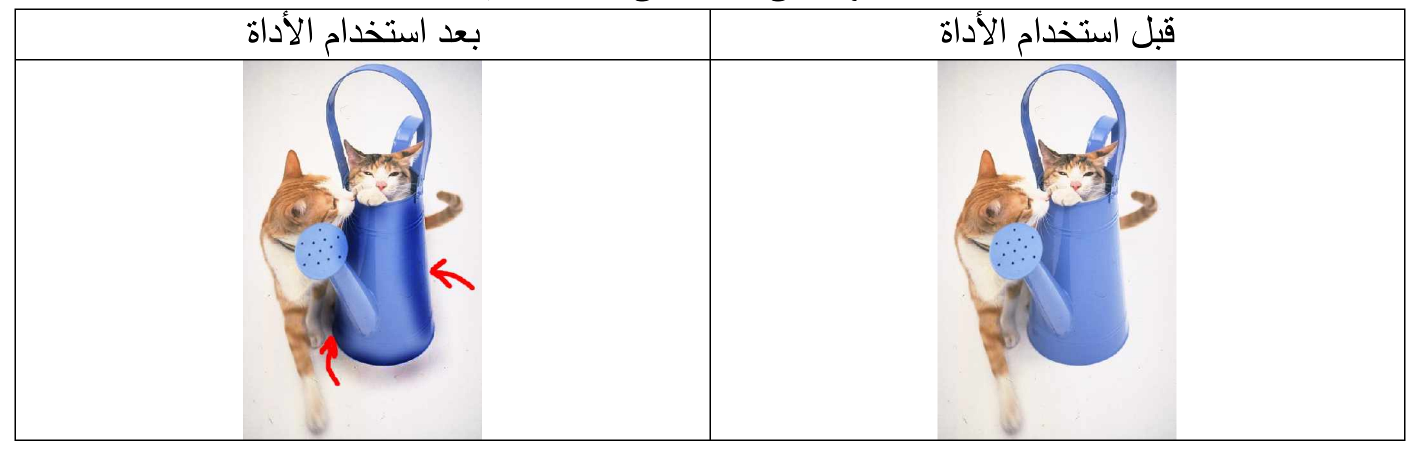
بعد الأداة	قبل الأداة



الأداة Burn Tool

تقع فى نفس قائمة الأداة السابقة و تستخدم في إضافة تأثير الظل أو دخان الشمعة (عند تكثفه)
نلاحظ لها نفس خصائص الأداة السابقة

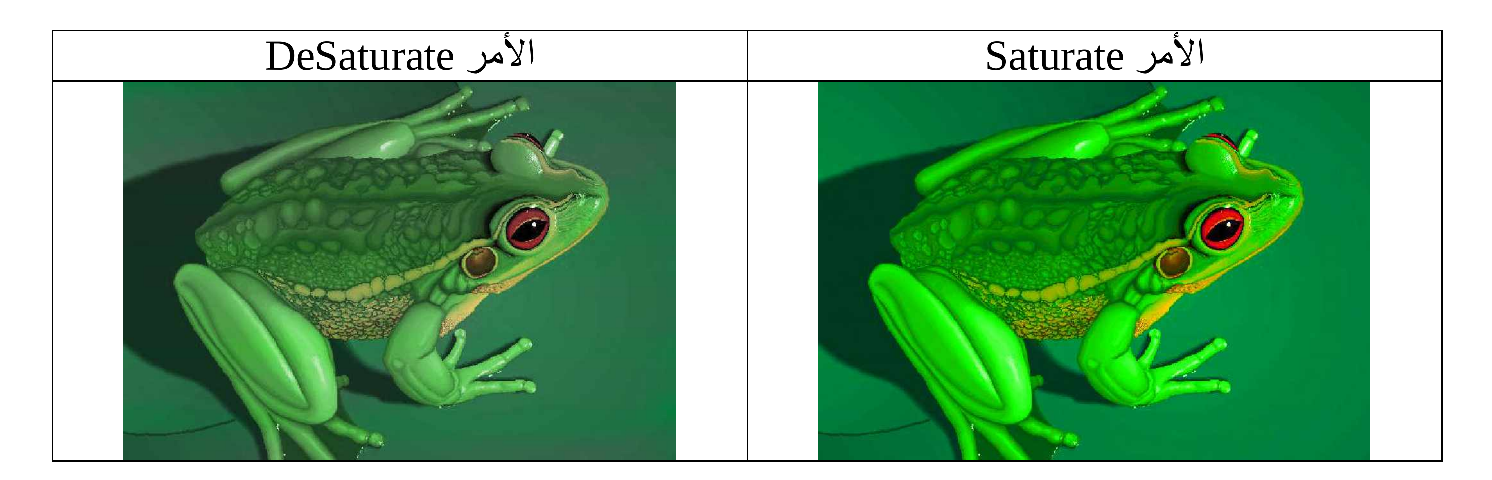
بعد استخدام الأداة	قبل استخدام الأداة



الأداة Sponge Tool

تقع في نفس قائمة الأداة السابقة تقوم هذه الأداة بزيادة تشبع الصورة بالألوان او إنقاصها
تظهر خاصية هذه الأداة
الخيار Mode
تظهر به قائمة منسدلة
اذا قمنا باختيار Saturate نقوم بزيادة التشبع للألوان
اذا قمنا باختيار DeSaturate و هو عكس السابق يقوم بإنقاص التشبع

الأمر Saturate	الأمر DeSaturate



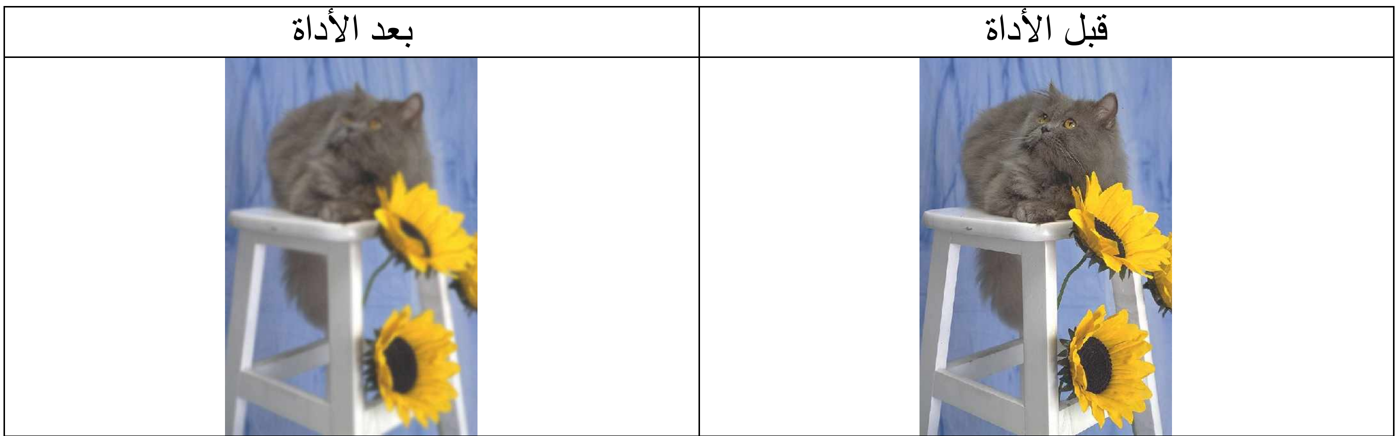
الأداة Blur Tool

تستخدم فى إنقاص وضوح الصورة
عند أختيار الأداة تظهر خاصية خاصة بها

تمرين عمل

أكتشف هذه الخاصية بنفسك

قبل الأداة	بعد الأداة



Sharpen Tool الأداة

وتقع فى نفس قائمة الأداة السابقة ولكنها عكس الأداة السابقة فهي تزيد من حدة الصورة ولها نفس خصائص الأداة السابقة

Smudge Tool الأداة

وتقع في نفس قائمة الأداة السابقة وتستخدم في تسيل الصورة ولها نفس خصائص الأداة السابقة

قبل الأداة	بعد الأداة

قائمة Image

هدف هذه القائمة التعديل على الصورة من حيث الألوان والحجم وغيرها
وأول أوامر هذه القائمة

الأمر Mode

وظيفة هذه الأمر معرفة نظام الألوان المستخدم فى هذه الصورة ومن الممكن اختيار أي نظام ألوان نريد تحويل الصورة إليه من خلال القائمة الفرعية التي تظهر عن وقوف الماوس على هذه الأمر(راجع فصل أنظمة الألوان)

الأمر Adjustments

يستخدم فى التعديل على ألوان الصورة من خلال مجموعة غنية من الأوامر تظهر فى قائمة فرعية عند وقوف الماوس على هذه الأمر
أول أوامر هذه القائمة

الأمر Levels

يستخدم فى زيادة الأضاءة او انقاصها فى الصورة ويمكن عن طريق نافذة هذا الأمر أختيار اى من الألوان المكونة للصورة التأثير عليه بهذا الأمر

الأمر Auto Levels

ومن خلال هذا الأمر يقوم البرنامج بضبط الأضاءة فى الصورة بطريقة اوتوماتيكية

الأمر Curves

مثله مثل الأمر السابق ولكن يتم التعديل على الإضاءة باستخدام منحنى بيانى يتم التحكم فى النقاط المكونة لهذا المنحنى ويظهر التأثير على الصورة إثناء العمل

الأمر Color Balance

يستخدم هذا الأمر للتحكم فى توازن الألوان فى الصورة عن طريق الثلاثة ألوان الرئيسية ويتم التحكم فى زيادة او إنقاص الألوان عن طريق النافذة الخاصة بهذا الأمر

الأمر Brightness/Contrast

يتم من خلاله التحكم بالإضاءة والوضوح بالصورة

الأمر Hue/Saturation

يتم من خلاله تغيير الألوان وتشبعها والإضاءة فى الصورة

الأمر Desaturate

يقوم بتحويل الصورة إلى اللونين الأبيض والأسود

الأمر Replace Color

يتم من خلاله تبديل لون معين داخل الصورة بلون أخر يتم التحكم به عن طريق النافذة الخاصة بهذا الأمر

الأمر Selective Color

يتم التحكم فى اللون عن طريق مجموعة الألوان الرئيسية المكونة لهذا اللون

الأمر Channel Mixer

يتم من خلاله التحكم فى قنوات الألوان الرئيسية المكونة للصورة

الأمر Gradient map

يقوم بعمل تدرج لونى للصورة بين لونين أو أكثر يتم عملها مسبقا

الأمر Invert
يقوم بعكس الألوان المكونة للصورة

الأمر Equalize
يقوم هذا الأمر بإعادة توزيع الألوان الى الصورة وزيادة درجة الوضوح

الأمر Threshold
يقوم بتحويل الصورة الى صورة خالية من اى تدرج للألوان عن طريق اللونين الأبيض والأسود فقط

الأمر Posterize
يقوم يتحويل الصورة الى صورة مرسومة يدويا

الأمر Variations
ويستخدم فى التحكم فى أكثر من أمر للتعديل على الصورة ، فمن خلاله يمكن التحكم فى زيادة او نقصان اى لون من الألوان المكونة للصورة وزيادة أو نقصان درجات الإضاءة في الصورة

الأمر Duplicate
يستخدم فى عمل نسخة للملف المفتوح بكل عناصره ويقوم بفتحه داخل الفوتوشوب

الأمر Image size
من خلاله يتم التحكم فى حجم الصورة وأبعادها ودقتها

الأمر Canvas Size
المسئول عن قص اطار للصورة وهى مساحة فارغة ذات لون واحد تحيط بالصورة ويمكن التحكم بوضعية الأطار عن طريق النافذة الخاصة بهذا الأمر

الأمر Rotate Canvas
يتم من خلال القائمة الفرعية التحكم فى دوران الصورة ككل، نسبة للأطار الخارجى للصورة أو انعكاسها ، عن طريق أومر جاهزة تظهر فى هذه القائمة

الأمر Crop

عمله عمل الأداة Crop والتى قمنا بشرحها من قبل ويختلف هذا الأمر بانه يتم تنفيذه عن طريق التحديد المجرى على الصورة

الأداة Healing Brush

تستخدم هذه الأداة فى معالجة مناطق لا يستحب تواجدها فى الصورة ، ولاستخدام هذه الأداة نقوم باختيارها من صندوق الأدوات ثم نقف بالماوس على المنطقة المراد نقلها (إلى المنطقة المراد إزالتها من الصورة) بمعنى :

فى هذا المثال نريد إزالة البجع من الصورة نقوم بالوقوف بالماوس على منطقة الأرض ثم نضغط من لوحة المفاتيح على الزر Alt (يسار) وإثناء الضغط على هذا الزر اضغط بزر الماوس الأيسر على منطقة الأرض

ثم اترك الأزرار (الماوس ولوحة المفاتيح) وقوم بالضغط والسحب على البجعة المراد إزالتها وكأننا نقوم بتلوين هذه البجعة نلاحظ اثناء هذه العملية يتم نقل منطقة الأرض إلى منطقة البجعة وعند ترك الماوس يتم معالجة المنطقة التي تم تلوينها بالأداة وكأنها لم يكن موجودة من قبل

قبل استخدام الأداة	بعد استخدام الأداة



تمرين عملي

*تعرف على خصائص الأداة بنفسك

الأداة Patch Tool

تقع فى نفس قائمة الأداة السابقة وهى مشابهة لحد كبير لها وتستخدم هذه الأداة بتحديد جزء الصورة المراد معالجته ثم سحب التحديد للمنطقة المراد أخذ المعالجة منها والجديد فى هذه الأداة هى خصائصها التى تختلف عن الأداة السابقة حيث من الممكن عكس العملية وجعل المنطقة المحددة هى المنطقة المراد أخذ المعالجة من منها عن طريق خيارين موجودين في شريط الخصائص

الخيار Source

يجعل الأداة تحدد الجزء المراد معالجته ثم سحب التحديد إلى المنطقة المراد أخذ المعالجة منها

الخيار Destination

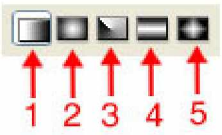
وهو عكس الخيار السابق حيث انه يتم نقل المنطقة المحددة الى الجزء المراد معالجته

الأداة Paint Bucket

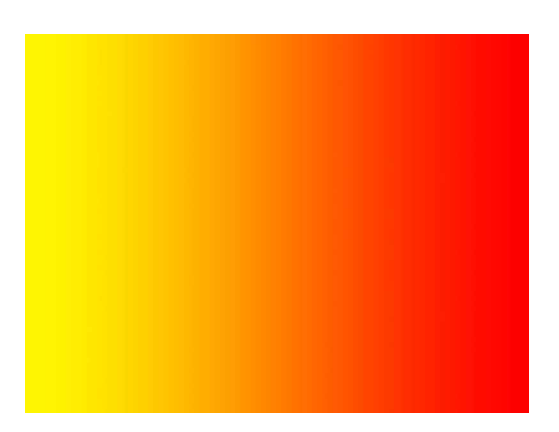
وتستخدم هذه الأداة في سكب (ملئ) الألوان (اللون الأمامي Foregroundcolor) الى الطبقة المحددة أو منطقة محددة

الأداة Gradient Tool

تقع هذه الأداة فى نفس قائمة الأداة السابقة و تستخدم في رسم تدرج لونى بين لونين أو أكثر، وعند أختيار هذه الأداة تظهر خصائصها على شريط الخصائص



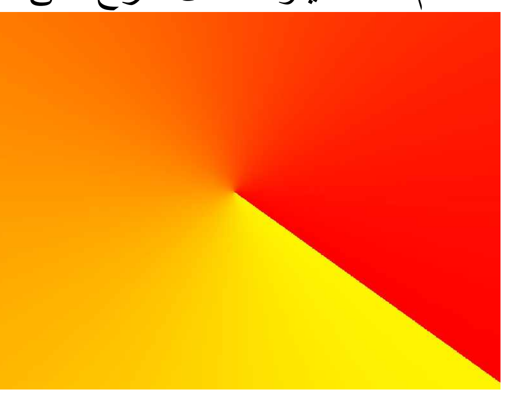
١- Linear Gradient : تستخدم هذه الايقونة اذا اردنا عمل تدرج خطى بمعنى تدرج يأخذ اتجاه مستقيم



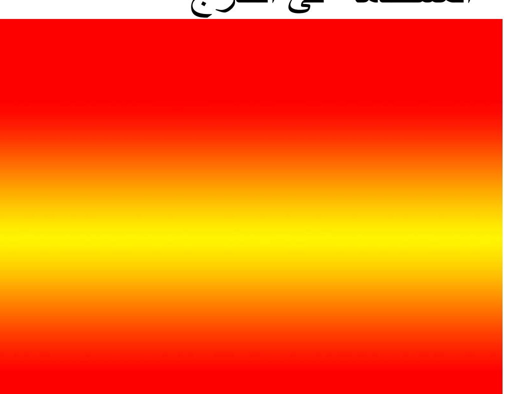
٢- Radial Gradient : تستخدم هذه الايقونة اذا اردنا عمل تدرج على شكل انبعاث ضوء



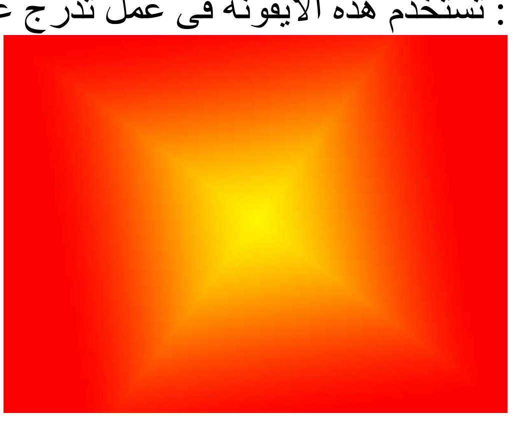
٣- Angel Gradient : تستخدم هذه الايقونة لعمل تدرج على شكل زاوية



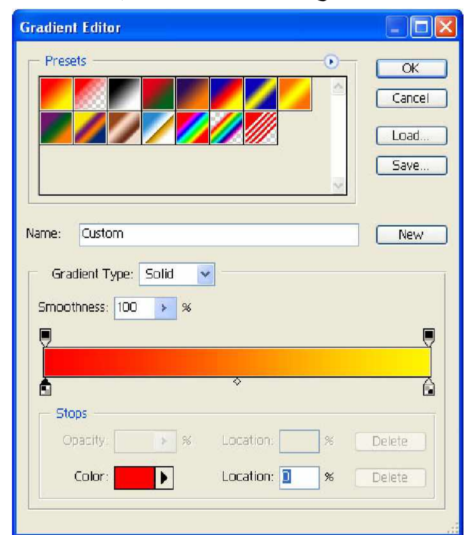
٤- Reflected Gradient : تستخدم هذه الايقونة فى عمل تدرج على شكل انعكاس لأحد الالوان المسخدمة فى التدرج



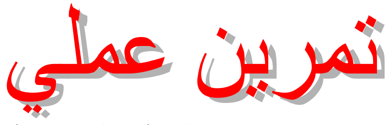
٥- Diamond Gradient : تستخدم هذه الايقونة فى عمل تدرج على شكل بريق الماس



تعلمنا عمل التدرج ولكن نريد التحكم فى الالوان وعددها وشفافيتها ، ماعلينا الا الضغط على هذا الشريط الموجود فى شريط الخصائص عند اختيار هذه الاداه ويظهر به الوان التدرج تظهر لنا النافذة التالية:



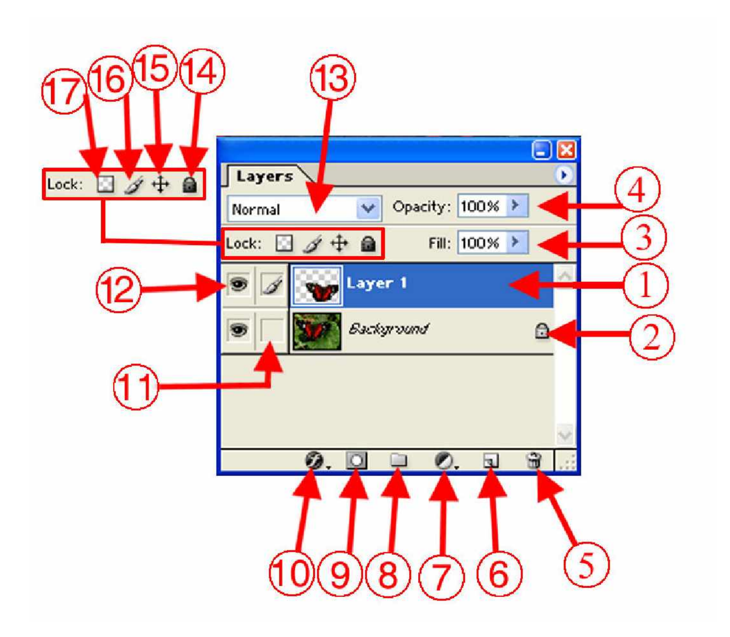
ومن خلالها استطيع التحكم فى الأداة



قم باكتشاف هذه النافذة بنفسك

النافذة Layer

أهم نافذة فى البرنامج حيث نتحكم من خلالها فى جميع عناصر التصميم



١- الطبقات (Layers) : وهى المكونة للتصميم حيث من الطبيعى وجود كل عنصر من عناصر التصميم يقع فى طبقة خاصة به وذلك لضمان اى تعديل يحدث على العنصر لا يؤثر على بقية عناصر التصميم.

٢- رمز القفل : وذلك للدلالة على أن الطبقة مغلقة اى لا يمكن التعديل عليها بأى حال من الأحوال ونلاحظ ظهور القفل تلقائى عند فتح اى صورة محفوظة مسبقا كصورة ويظهر على اسم الطبقة كلمة Background بمعنى الخلفية اى أن هذه الطبقة هى الطبقة الوحيدة التى تجتمع عليها جميع عناصر الصورة.

٣- Fill ‏Fill: 100% : ومن خلاله يتم التحكم فى نسبة شفافية الألوان المعبئة لهذه الطبقة.

٤- Opacity ‏Opacity: 100% : ومن خلالها نتحكم فى نسبة شفافية الطبقة ككل بكل ما تحتويه.

٥- Delete Layer : يتم من خلال هذا الأمر حذف الطبقة المحددة.

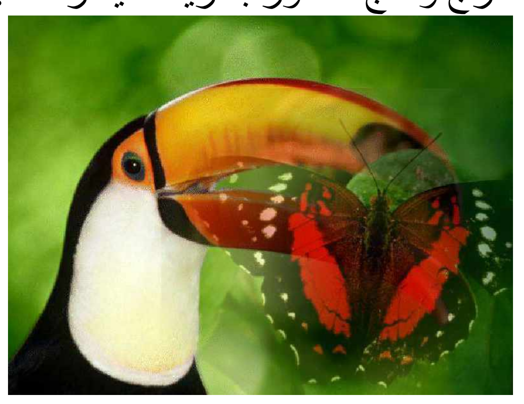
٦- New Layer : ومن خلاله نقوم بإنشاء طبقة جديدة فارغة.

٧- Create New Fill Or Adjustment Layer : يتم من خلال هذا الأمر انشاء طبقة فوق الطبقة

المحددة نتحكم من خلالها فى إضاءة وألوان الطبقة المحددة والفرق بينها وبين Adjustments الموجودة فى قائمة Image انها من الممكن ازالة هذه الطبقة فى اى وقت نريده.

٨- Create Anew Set : من خلال هذا الأمر نقوم بإنشاء مجلد نقوم بوضع الطبقات داخله ونلجأ الى عمل مجلد عندما يكون العمل مع عدد كبير من الطبقات فى التصميم فهذا يسهل علينا تصنيف الطبقات على حسب الرغبة وتسمية هذه المجلدات حسب التصنيف المرغوب لسرعة الوصول الى مجموعة الطبقات المراد العمل عليها.

٩- Add Layer mask : من خلال هذا الأمر نقوم بعمل طبقة قناع داخل الطبقة المحددة ووظيفة هذه الطبقة تطبيق مؤثرات معينة على الطبقة المحددة لعمل تأثيرات مثل تأثيرات التدرج ودمج الصور بطريقة فنية رائعة .



١٠- Add Layer Style : يستخدم هذا الأمر لعمل تطبيقات على الطبقة المحددة مثل الظلال والتوهج وغيرها وسوف ندرسها بالتفصيل لاحقا بأذن الله.

١١- Indicates if layer is Linked : عند الضغط عليها تظهر هذه العلامة مما يعنى اننا قمنا بربط الطبقة المحددة بالطبقة التى تظهر أمامها هذه العلامة اى اننا اذا قمنا بتحريك طبقة فإننا بالتالى نقوم بتحريك الطبقة الأخرى التى قمنا بربطها بها . ويمكن استخدام هذه الإمكانية فى محاذاة الطبقات مع بعضها باستخدام خصائص Align التى تظهر على شريط الخصائص عند اختيار أداة التحريك Move Tool.

١٢- Indicates Layer Visibility : نقوم من خلالها إخفاء الطبقة وإظهارها.

١٣- صندوق سرد Mode : يقوم بعمل نمط مزج الطبقة بالطبقة السفلية لها عن طريق مجموعة الخيارات التى يحتويها.

١٤- Lock All : عند أختيار هذه الأيقونة تقوم بعمل رمز القفل على الطبقة المحددة مما يعنى أن الطبقة
مغلقة كليا، اى لا يمكن العمل معها من تحريك وتعديل ألوان وغيرها.

١٥- Lock Position : عند الضغط عليه يقوم بتثبيت كائنات الطبقة مكانها فقط اى لا يمكن تحريك
محتوى الطبقة المغلقة بهذا الخيار.

١٦- Lock Image Pixel : عند الضغط عليه يقوم بغلق الطبقة من حيث التعديل على الألوان ، اى لا
يمكن التعديل على الوان الطبقة المغلقة بهذا الخيار.

١٧- Lock Transparent Pixel : تقوم بغلق الطبقة الفارغة من اى تلوين أو تعديل في قيم الشفافية
بها.

القائمة Layer

وهى المسئولة عن الطبقات أو بمعنى أخر فهى تحتوى على أوامر النافذة Layer ولكن بصورة أعم وأكثر تخصيصا.
أول أوامر هذه القائمة

New

تظهر من خلاله قائمة فرعية يتم الأختيار منها نوعية الطبقة الجديدة المراد إنشائها

الأمر Duplicate

ويقوم هذا الأمر بعمل نسخة من الطبقة المحددة تحمل جميع صفاتها

الأمر Delete

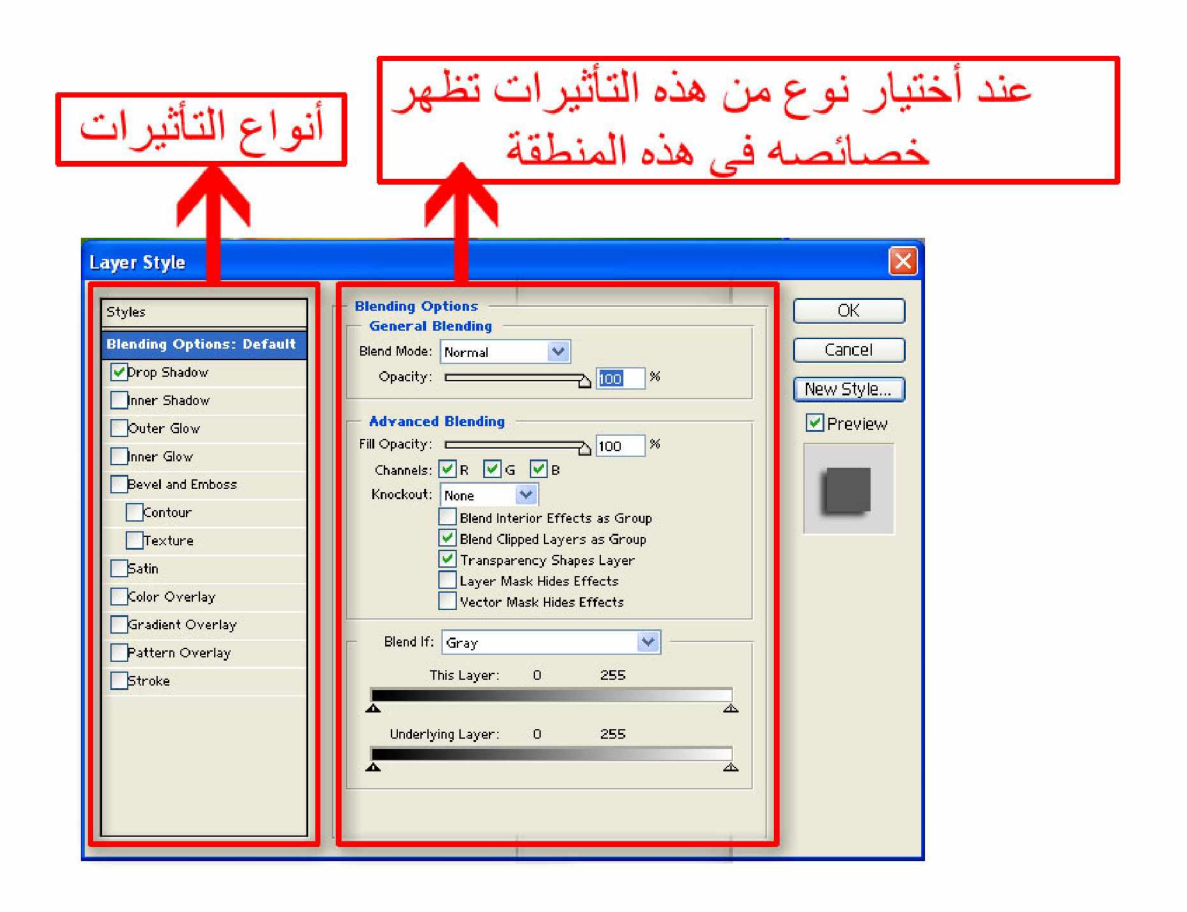
وهو المسئول عن حذف الطبقات ولكن بصورة مخصصة من خلا قائمة فرعية يتم أختيار منها الطبقة المحددة أو الطبقات المتصلة أو الطبقات المخفية

الأمر Layer Style

وهذا الأمر تخصيص أكبر للأمر Add Layer Style الموجود فى النافذة Layer الذى أشرنا اليه من قبل

وعند أختيار هذا الأمر تظهر قائمة فرعية نختر منها التأثير أو الأسلوب المراد وضعه الى الطبقة المختارة

أو بأختيار الأمر Blinding Options الموجود فى أول هذه القائمة الفرعية لتظهر هذه النافذة

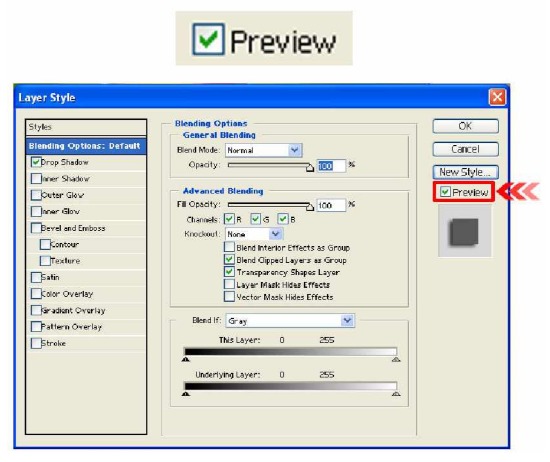


فمثلا إذا قمنا باختيار التأثير Drop Shadow وهو المسئول عن تأثير ظهور إسقاط الظل

MK AnimiSoft,inc

تظهر علامة الاختيار أمام هذا الخيار Drop Shadow ، ويظهر بالشريط الأزرق دليل على ظهور خصائص هذا الخيار فى الجانب الأخر من النافذة ويمكن التعديل عليها بسهولة للوصول الى المستوى المطلوب ،

ومن الجدير بالذكر بان اى تعديل فى هذه النافذة سوف يتم تطبيقه مباشرةً على التصميم اذا كان الخيار Preview الموجود فى النافذة مفعلا .



وعند تطبيق هذه التأثيرات تظهر مرتبة أسفل الطبقة المنفذ عليها هذه التأثيرات فى النافذة Layer عن



طريق سهم صغير عند الضغط عليه يتم طي او فرد قائمة هذه التأثيرات، وعند الضغط مرتين على هذا الشكل الموجود بجوار السهم الصغير تظهر نافذة التأثيرات وبها جميع التأثيرات التى حدثت على هذه الطبقة.

للعلم : توجد مجموعة تأثيرات جاهزة فى النافذة Style الموجودة ضمن نوافذ المساعدة فى برنامج الفوتوشوب.

تمرين عملي

*تعرف على بقية تأثيرات هذه النافذة على التصميم وخصائص كل تأثير

الأمر New Fill Style

ويقوم بوضع طبقات يتم عمل تعبئة لها من خلال ثلاث خيارات موجودة فى النافذة الفرعية لهذا الأمر

الأمر New Adjustment Layer

عمله عمل الأمر Create New Fill Or Adjustment Layer الموجود فى النافذة Layer الذى أشرنا اليه من قبل

الأمر Type

يستخدم هذا الأمر في التعامل مع الكتابات داخل التصميم وسوف نتعرض له بالتفصيل لاحقا بإذن الله

الأمر Rasterize

يستخدم هذا الأمر في تحويل الطبقة (طبقة الكتابة – طبقة الأشكال) إلى طبقة عادية (نقطية) من خلال مجموعة الأوامر التي تحتويها القائمة الفرعية لهذا الأمر ومن خلالها نقوم بتحديد نوعية الطبقة المحددة (طبقة كتابة – طبقة أشكال) أو اختيار الأمر Layer الموجود في هذه القائمة أو اختيار الأمر All Layer لتحويل جميع طبقات التصميم الى طبقات عادية (نقطية)

الفرق بين Raster - Vector	
الصور النقطية (Raster)	الرسوم المتجهة (Vector)
تعتمد بشكل أساسى على النقاط المكونة للصورة ، وتقاس بوحدة Pixel ويعتمد عليها في التصوير الفوتوغرافي . نلاحظ ذلك إذا قمنا بعمل تقريب لنقطة معينة للصورة فيحدث لها تشوه نتيجة تكبير حجم النقاط المكونة للصورة، كما أن برنامج الفوتوشوب مرتبط ارتباط اساسى بهذه النوعية من الصور لهذا فإن برنامج فوتوشوب لا يصلح في الرسم.	تعتمد بشكل اساسى على اتجاهات الصورة (محاور الرسم X– Y) ، وتستخدم هذه التقنية برامج الرسم مثل برنامج (Flash – CorelDraw -Illustrator وغيرها) ونلاحظ ذلك إذا قمنا بتقريب نقطة معينة للصورة فأنها تحافظ على دقتها .

الأمر Add Layer Mask

وظيفته وظيفة الأيقونة Add Layer Mask الموجودة في نافذة Layer ولكن بتخصيص أكبر منها من خلال القائمة الفرعية لهذا الأمر من الممكن اختيار Reveal All لعمل قناع يكشف طبقته ، أو Hide All يقوم بإخفاء طبقته. وعند اختيار أحد هذين الأمرين يتحول الأمر Add Layer Mask إلى Remove Layer Mask لإزالة طبقة القناع ومن خلال هذا الأمر يظهر في القائمة الفرعية Discard ويستخدم في حذف طبقة القناع دون ترك التأثير على الطبقة المنفذ عليها، والأمر Apply يستخدم في حذف طبقة القناع وتطبيق (ترك) التأثير على الطبقة المنفذ عليها.

الأمر Disable Layer Mask

ويستخدم فى أخفاء تأثير القناع مع وجوده

الأمر Add Vector Mask

عمله عمل الأمر Add Layer Mask ولكن يقوم هذا الأمر بعمل التأثر على الطبقة ككل وليس على العنصر الذى داخل الطبقة فقط بمعنى انه يقوم بوضع طبقة داخل طبقة

تمرين عملي

*تعرف بنفسك على الفرق بين (Add Layer Mask) و (Add Vector Mask)

الأمر Group With Previous

يستخدم هذا الأمر في حبس الطبقة المحددة داخل الطبقة الخلفية لها

الأمر Ungroup

يستخدم فى التراجع عن الأمر السابق

الأمر Arrange

وهو المسئول عن ترتيب الطبقات داخل نافذة Layers من حيث تقديم الطبقة المحددة أو تأخيرها ، جعلها فى المقدمة وجعلها فى المؤخرة . من خلال مجموعة الأوامر التي تظهر في القائمة الفرعية لهذا الأمر

الأمر Align Linked

وظيفته عمل تجانب للطبقات المربوطة ببعضها من خلال مجموعة الأوامر التي تظهر فى القائمة الفرعية لهذا الأمر

الأمر Linked Distribute

يستخدم فى عمل أعادة توزيع للطبقات المربوطة ببعضها ويتم عمل ذلك من خلال مجموعة الأوامر التى تظهر فى القائمة الفرعية الخاصة بهذا الأمر ويجب إن يكون أكثر من طبقتان مرتبطتان

الأمر Lock All Linked Layer

يستخدم فى غلق (تأمين) جميع الطبقات المربوطة وعند اختيار هذا الأمر تظهر نافذة نختر منها نوعية الغلق

الأمر Merge Linked

يقوم بعمل دمج فى طبقة واحدة لجميع الطبقات المربوطة ببعضها

الأمر Merge Visible

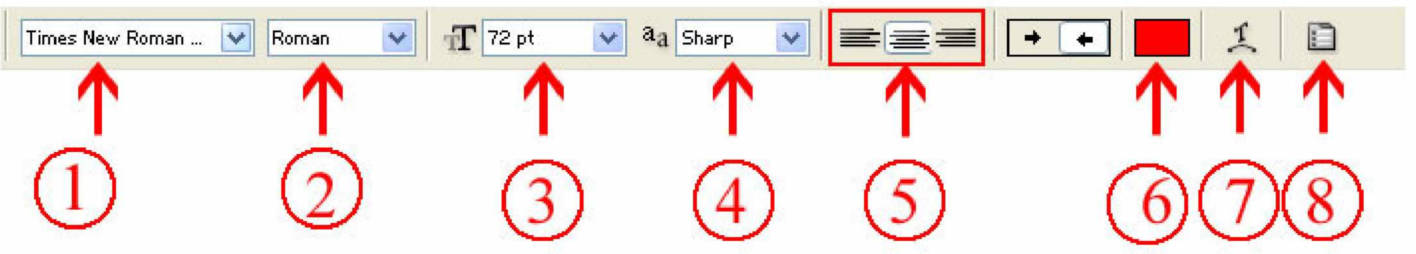
يقوم بعمل دمج فى طبقة واحدة لجميع الطبقات الظاهرة وليس المطبق عليها أمر Hide

الأمر Flatten Image

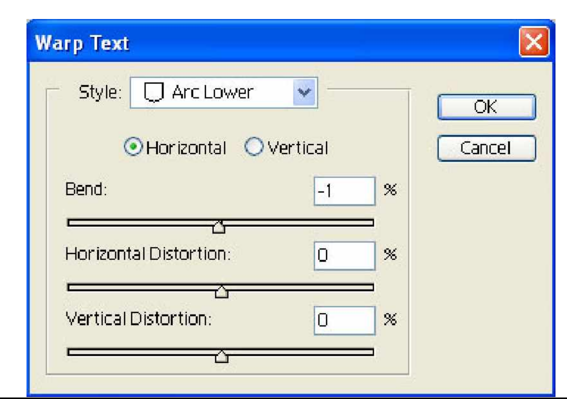
يقوم بدمج فى طبقة واحدة جميع طبقات التصميم

الأداة Horizontal Type

وتستخدم فى أدراج الكتابات الأفقية داخل التصميم
وعند اختيار الأداة تظهر خصائصها على شريط الخصائص



١- من خلال صندوق السرد Font يتم اختيار نوعية الخط
٢- من خلال صندوق السرد Font Style يتم اختيار أسلوب الخط (مائل – عريض – عريض مائل)
٣- من خلال صندوق السرد Font Size يتم تحديد حجم الخط بإدخال قيمة في الصندوق أو باختيار قيمة من القيم الافتراضية الموجودة في القائمة.
٤- من خلال صندوق السرد Anti –Aliasing Method يتم التحكم في نعومة الخط وحدته
٥- من خلال أيقونات Align text يتحكم في وضعية الكتابة (إلى اليمين – الوسط – اليسار)
٦- من خلال Text Color يتم وضع لون الكتابة
٧- من خلال Text Warp يتم التحكم فى تحوير الكتابة من خلال نافذة يظهر بها صندوق سرد نختر من خلاله شكل التحوير وأيضا نتحكم فى زيادة ونقص قيم هذا التحوير

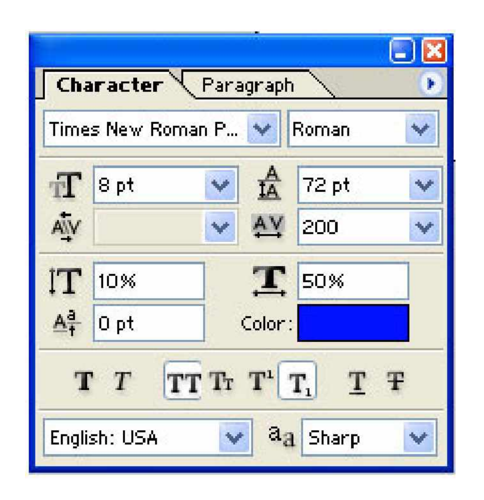


MK AnimiSoft	Arc Lower
MK AnimiSoft	Flag
MK AnimiSoft	Bulge

تمرين عملي

*قم بنفسك بتجربة هذه النافذة ومعرفة جميع التأثيرات الرائعة التي تحويها مع اختلاف القيم

٨- Toggle The Character And Paragraph Pallets: تقوم بإظهار نافذة يتم من خلالها زيادة التحكم
في الكتابة داخل التصميم.



وسوف نقوم بتوضيح الجديد في هذه القائمة

200	تستخدم في التحكم في قيم التباعد بين الأحرف
10%	تستخدم لتحديد النسبة المئوية لسمك ارتفاع حروف الكلمة
50%	تستخدم لتحديد النسبة المئوية لسمك عرض حروف الكلمة
0 pt	تستخدم لتحديد ارتفاع الكلمة عن سطر الكتابة
	تستخدم في تصغير الكلمة أسفل السطر
	تستخدم في تصغير الكلمة أعلى السطر
	تستخدم في تحويل الكلمة إلى حروف Capital مصغرة
TT	تستخدم في تحويل الكلمة إلى حروف Capital مكبرة

الأداة Vertical Type

تقع فى نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس خصائص ووظيفة الأداة السابقة ولكن تختلف عنها فى ان هذه الأداة تقوم بإدراج الكتابات الرأسية في التصميم

M
K
A
n
i
m
i
S
o
f
t

الأداة Horizontal Type Mask Tool

تقع أيضا في نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس خصائص الأداة السابقة ووظيفتها تقوم بإدراج الكتابات الأفقية للتصميم ولكن على شكل تحديد

MK AnimiSoft,inc

فتمكننا من عمل التأثيرات على الكتابات بسهولة حيث لا يمكن تطبيق هذه التأثيرات على النوعين السابقين من الكتابات مثل إضافة تدرج الألوان واستخدام قائمة Filter لتطبيق التأثيرات الملحقة ببرنامج الفوتوشوب وغيرها. لذلك قبل إضافة الألوان لهذا النوع من الكتابات يجب إضافة طبقة فارغة لاستقبال هذا اللون

بعض التطبيقات التي يمكن عملها على الكتابات بعد استخدام هذه الأداة	
التدرج	MK AnimiSoft,inc
باستخدام القائمة Filter مع مجموعة طبقات من الكلمة	MK AnimiSoft,inc

الأداة Vertical Type Mask Tool

تقع كذلك فى نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس مهمة الأداة السابقة وخصائصها ولكن تقوم بالكتابة الرأسية داخل التصميم

ويمكن التعامل مع أداوت الكتابة عن طريق الأمر Type الموجود فى القائمة Layer

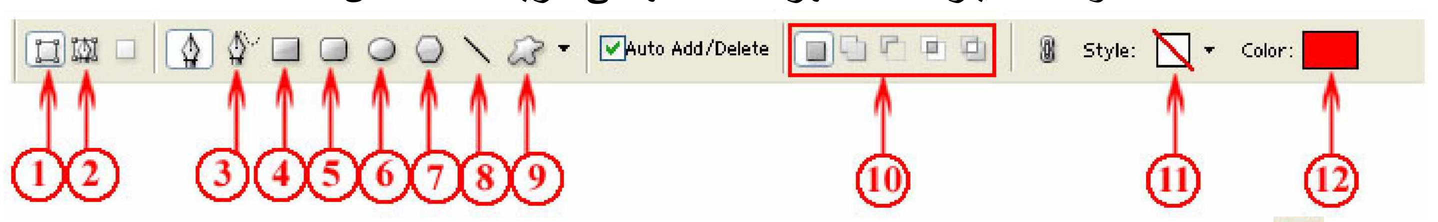
تمرين عمل

تعرف بنفسك على أوامر القائمة الفرعية للأمر Type

الأداة Pen Tool

تستخدم فى رسم الأشكل عن طريق وضع النقاط المكونة لهذا الشكل ورسم خطوط منحنية او مستقيمة بين هذه النقاط لتكوين الشكل المطلوب ويتم وضع الشكل الناتج فى طبقة خاصة به داخل النافذة Layers وتسمى الطبقة Shape

وعند اختيار الأداة تظهر خصائصها فى شريط الخصائص



١- : تستخدم فى عمل طبقة Shape فى النافذة Layers عند رسم الأشكال

٢- : تقوم برسم الأشكال على انها مسار فقط بمعنى انها تقوم برسم الحدود الخارجية فقط للشكل دون وضعه فى طبقة ودون لون تعبئة.

٣- : تستخدم فى الرسم الحر عن طريق الضغط والسحب بالماوس على التصميم إلى أن يتم رسم الشكل.

٤- : تستخدم فى رسم شكل مستطيل أو مربع حاد الزوايا.

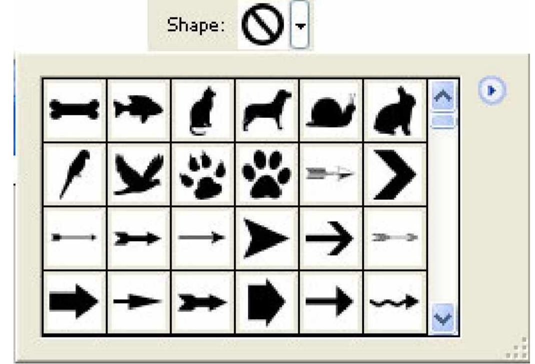
٥- : تستخدم في رسم مستطيل أو مربع منحنى الزوايا.

٦- : تستخدم فى رسم دائرة أو شكل بيضي.

٧- : تستخدم فى رسم شكل مضلع.

٨- : تستخدم فى رسم خط مستقيم

٩- : عند الضغط على هذه الأيقونة يقوم البرنامج بإضافة خاصية جديدة إلى خصائص هذه الأداة وهى الخاصية Shape التي تمكننا من اختيار شكل جاهز من مجموعة الأشكال التى يقدمها البرنامج. عن طريق الضغط على هذه الخاصية Shape: تظهر منها نافذة



نقوم باختيار الشكل المراد رسمه من هذه النافذة

١٠- : عمل هذه الأيقونات عمل الأيقونات الموجودة فى خصائص أداة التحديد لرسم شكل واحد أو أكثر وغيرها

١١- Style: : من الممكن من خلال هذه الخاصية اختيار اسلوب جاهز للشكل المرسوم من نافذة Styles كما تعرفنا من قبل.

١٢- Color: : اختيار لون تعبئة الشكل.

الأداة Freeform Pen Tool

تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس خصائصها ولكن تقوم بالرسم الحر عن طريق الضغط والسحب بالماوس على التصميم إلى أن يتم رسم الشكل ومن الممكن اختيار هذه الأداة من خصائص الأداة السابقة كما ذكرنا.

الأداة Add Anchor Point

تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولكن تستخدم في إضافة نقاط على حدود الشكل المرسوم

الأداة Delete Anchor Point

تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولكن تستخدم في حذف النقاط الغير مرغوب بها من على حدود الشكل المرسوم

الأداة Convert Point Tool

تقع في نفس قائمة الأداة السابقة وتستخدم في تحريك النقاط المكونة للشكل والتحوير فى المنحنيات التى تكونها هذه النقاط المتصلة للوصول إلى أعلى تحكم فى الشكل المرسوم

الأداة Path Selection Tool

تستخدم في تحريك الشكل المرسوم

الأداة Direct Selection Tool

تقع في نفس قائمة الأداة السابقة وعملها عمل الأداة Convert Point Tool

الأداة Custom Shape



عملها عمل الخاصية Custom Shape الموجودة في خصائص الأداة Pen Tool

== تم بحمد الله ==

محمود كمال